

Usos de la Realidad Aumentada en educación

Autor: Martínez Ortiz, Encarnación (Maestra. Especialidad en Educación Infantil, Primaria y Lengua extranjera: Inglés, Maestra de inglés en el ciclo de infantil).

Público: Maestros de Educación Infantil y Primaria. **Materia:** Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. **Idioma:** Español.

Título: Usos de la Realidad Aumentada en educación.

Resumen

La invención de la Realidad Aumentada está revolucionando nuestro mundo actual y la Educación no puede ser ajena a este descubrimiento, ya que, muchas de las aplicaciones que esta tiene pueden revolucionar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Existen a nuestra disposición numerosas aplicaciones que enriquecen y facilitan el trabajo del docente y a veces constituyen una forma barata y divertida de motivar y enseñar al alumno. Conocer este mundo nos puede llevar a atender a nuestros alumnos de una forma mas profesional y adaptada.

Palabras clave: Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Recursos, Aula, Aplicación.

Title: Uses of Augmented Reality in Education.

Abstract

The Augmented Reality invention is revolutionizing our world and The Education can not be alien to this discovery. Many of the applications that it has can revolutionize the teaching and learning process. There are many applications available that enrich and facilitate the work of the teacher and sometimes constitute a cheap and fun way to motivate and teach the student. Knowing this world can lead us to take care of our students in a more professional and adapted way.

Keywords: Augmented Reality, Virtual Reality, Resources, Classroom, Application.

Recibido 2017-07-22; Aceptado 2017-07-26; Publicado 2017-08-25; Código PD: 086053

Antes de empezar a contar los usos y maravillas de la Realidad Aumentada en Educación es necesario acercar al lector al concepto de esta.

La Realidad Aumentada tiene relación con la conocida Realidad Virtual que se encuentra bastante más presente en la actualidad.

La Realidad Aumentada guarda ciertos parecidos con la Realidad Virtual, en tanto en cuanto se incluyen modelos gráficos virtuales 2D y 3D en el campo de visión. La principal diferencia reside en que la Realidad Aumentada no cambia el mundo real por otro distinto, sino que mantiene este y lo completa con elementos virtuales.

Quizá la aplicación de la realidad aumentada que más repercusión ha tenido en estos últimos meses sea la del juego Pokemon Go que como hemos visto, instalándolo en un smartphone puedes buscar distintos "Pokemons" que la aplicación a colocado en lugares distintos del mundo real.

Pero claro ¿qué utilidad puede tener esto en educación? Algunas de las actividades que se están llevando a cabo tanto en infantil como en primaria son bastante intuitivas y económicas, además de atractivas y motivadoras para los niños, sin olvidar lo importante que es conectar al alumno con las nuevas tecnologías en la era digital en la que nos encontramos.

- Disponer de maquetas del cuerpo humano para poder estudiar los órganos del cuerpo ya no será necesario ya que virtualmente se nos puede mostrar el órgano en cuestión frente a nosotros y además observar su comportamiento ante ciertas interacciones con él.

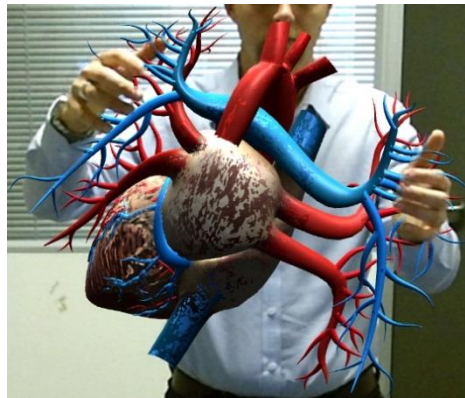


Figura 1. Universidad de Birmingham

- Disponer de mapas de distintas partes del mundo tampoco, además Google Earth nos puede acercar a cualquier parte del mundo que necesitemos conocer.



Figura 2.

- Disponer de muchos disfraces En el rincón del juego simbólico tampoco es necesario ya que gracias a la realidad aumentada puedes colocarte múltiples complementos y convertirte en quien tú quieras, además de poderse guardar las imágenes y crear con ellas un cuento en la asamblea.



Figura 3.

Estos son solo unos ejemplos de lo que se puede hacer con la realidad aumentada en el aula.

Otro recurso que ofrece muchas posibilidades dada su sencillez incluso en infantil es el uso de códigos QR.

Gracias a los códigos QR podemos vincular el blog del aula, algún video sobre un cuento o canción o incluso otras informaciones e imágenes existentes en internet a un código que puede ser leído por una Tablet o smartphone.

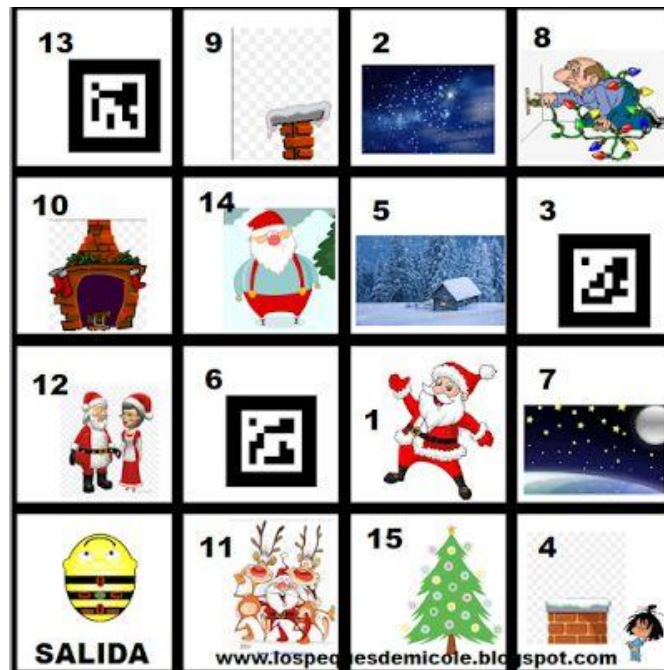


Figura 4.

Para esto solo necesitamos:

- Descargar un generador de códigos.
- Hacer la búsqueda de lo que queremos vincular en internet.
- Copiar la dirección.
- Pegarla en el generador de códigos que nos otorgará un código nuevo listo para imprimir.
- Colocar donde creamos conveniente.

El código puede ser colocado en un mural interactivo con una canción que los alumnos pueden bailar, o a modo de recordatorio de alguna rutina de clase, y como no en la biblioteca del aula cuando el alumno quiera visionar un video de un cuento.

Además de todo esto existen ya numerosas aplicaciones gratuitas, diseñadas para enseñar con realidad aumentada. Adrián Villegas Dianta (2015) da buena cuenta de ellas en su artículo "10 Apps para trabajar la Realidad Aumentada en el aula".

Y es que no se puede educar sin aprovechar todos los recursos que tenemos a nuestro alcance.

Bibliografía

- Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Rouèche, C y Olabe, J.C. (2007). Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente. Recuperado el 10 de julio de 2017 de <http://files.trendsandissues.webnode.com/200000010-3884839004/educamadrid-2007.pdf>
- Avello, M.P. (2012). Red de buenas prácticas 2.0. INTEF. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado el 10 de julio de 2017 de <http://recursostic.educacion.es/heda/web/infantil/976-la-realidad-aumentada-en-educacion-infantil>
- The New Now la tecnología para construir el futuro (2017). Medicina y Realidad Virtual para pacientes.. Recuperado el 15 de julio de 2017 de <https://www.thenewnow.es/tecnologia/medicina-realidad-virtual-los-pacientes/>.
- López, L. (2016). La realidad aumentada y la educación. Aplicaciones multidisciplinares de las TIC desde la Universidad de Deusto. Recuperado el 12 de julio de 2017 de <https://blogs.deusto.es/aplicaciones-tic/la-realidad-aumentada-y-la-educacion/>
- Villegas, A. (2015). 10 Apps para trabajar la Realidad Aumentada en el aula. E-historia. Recuperado el 17 de julio de 2017 de <http://www.e-historia.cl/e-historia/app-para-trabajar-realidad-aumentada-en-el-aula/>